GURPS DRAGON BALL Z

Aqui descrevem-se algumas das raças de personagens permitidas para os jogadores, vistas na trajetória dos episódios das séries. A menos que a freqüência de um membro dessas raças seja muito comum no planeta onde se passam as aventuras, é preciso pagar o custo em pontos relacionado à raridade da raça em questão com a vantagem Antecedentes Incomuns. Veja a pág. 11 do *Gurps Supers.*

Sayajins 95 pontos

Os Sayajins são uma raça de seres semelhantes aos humanos, com estatura e peso equivalentes, e aparência quase idêntica aos terráqueos. Eles tendem a ser um tanto musculosos e corpulentos, embora que possam ser confundidos, aproximadamente, com atletas humanos. Entretanto, os Sayajins possuem uma diferença visual clara: uma cauda de mico, de comprimento proporcional ao de seus braços, coberto de pêlos castanhos ou marrons. Essa cauda pode manipular objetos pequenos, cujo peso não ultrapasse 500 g (DX-4, Alcance C), mas não pode ser usada para atacar ou sustentar o próprio Sayajin numa escalada, por exemplo. No entanto, a cauda é bem sensível, e qualquer ataque a ela que cause pelo menos 1 ponto de dano implicará num redutor de –2 na DX do Sayajin como conseqüência da dor aguda. Um dano maior do que HT/2 aplicado na cauda incapacitar-la-á, e o dano que exceder essa quantidade será ignorado, da mesma forma como ocorre com braços, pernas e outros membros do corpo. Qualquer coisa que estiver sendo segurada pela cauda no instante da lesão incapacitante, cairá, e consequentemente, a cauda não poderá ser usada até à cura da lesão (veja a coluna lateral da pág. 127 do MB).

Os Sayajins são uma raça temida por viajar pelo Universo no intuito de conquistar planetas e subjugar civilizações mais fracas. Eles dominam uma tecnologia razoavelmente alta (NT 9), e sua consciência racial se firmou na constatação da prevalência do mais forte através de um passado marcado por guerras e períodos longos de conflitos. Seu planeta natal é desconhecido, assim como quando deram início aos atos de exploração e conquista interplanetárias, mas pode-se encontrar planetas habitados por Impérios Sayajins em muitas galáxias. Não se sabe como se distribui o status social numa sociedade Sayajin, apesar de que um sistema de castas baseado em méritos militares e/ou combativos já fizera parte de suas eras primitivas. Um Sayajin jamais se renderá ou manifestará covardia perante um combate, a menos que as chances de sobrevivência sejam perigosamente pequenas. Ainda assim, um Sayajin se renderá com represálias em suas reservas.

Modificadores: STx3, DX+1, HT+2, Pontos de Vida +10, Resistência a Dano +10. Calcule estes Atributos como um personagem humano, depois aplique os modificadores da raça.
Os Sayajins têm as Desvantagens *Temeridade*, *Intolerância a Não-Sayajins* (-10), *Mudança Descontrolada* (-70 pontos, -6 nas Reações, obriga a todos que observarem sua forma Ozarou a fazerem testes de Verificação de Pânico), *Megalomania* e *Increased Life Support* (-10 pontos, GURPS Compendium I, pág. 102. Precisam comer duas vezes mais por dia do que um humano normal).

Ozarou - Os Sayajins também são temidos por uma horrenda característica racial: quando um membro da raça vê um corpo lunar no céu à noite (dependendo do planeta em que se encontra), o personagem sofre uma terrível transformação – dentro de 5 turnos, seu tamanho aumentará 15 vezes (ocupando um raio de 3 hexes), uma camada de rijos pêlos da mesma cor de sua cauda recobrirá sua pele, seus pés desenvolverão polegares opostos (como os primatas) e sua face adquirirá um aspecto lupino, com olhos vermelhos e sem pupilas, orelhas pontudas e um focinho com dentes afiados à mostra. Esta forma animalesca é chamada de *Ozarou* pelos Sayajins. Qualquer magia/poder psíquico ou condição especial que limitou as ações do Sayajin antes da transformação terão seus efeitos anulados; roupas e armaduras trajadas pelo personagem serão destruídas; se a transformação ocorreu no interior de veículos, salas, etc., o obstáculo será destruído em um número de turnos igual à RD da superfície da parede/teto em questão e, provavelmente, o piso sob o Sayajin cederá ao seu peso esmagador (defina o peso final depois da mutação multiplicando-o por 15). Quando a mutação se completar (isto é, no 6º turno), o então monstro entrará em estado de fúria e atacará tudo em seu campo de visão, além do(s) adversário(s) presentes antes da transformação. As pessoas que estiverem próximas farão um teste de Verificação de Pânico automaticamente (Aparência Horripilante, ver GURPS Compendium I, pág. 80), exceto, talvez, aqueles que já estejam acostumados à essa condição da raça, ou os personagens com a Vantagem Fleuma. Mesmo assim, um Ozarou causa um redutor de –6 nas Reações. O Sayajin transformado torna-se um NPC, até o raiar do dia (quando a mutação termina) ou até que sua cauda seja amputada (veja abaixo). Ao término da mutação, o Sayajin perde os sentidos, acordando depois de 1D+1 horas. O Sayajin não se lembrará de nada relacionado ao período da transformação. Um Ozarou não é afetado por magias de controle da mente ou de animais. No entanto, quando retorna à sua forma normal, toda a HT perdida durante a mutação deverá ser recuperada naturalmente, fazendo-se os devidos testes para o caso de uma HT negativa no término da transformação.

Combate – O GM deve utilizar estas regras para tratar de um Ozarou em combate. Como sua mente adquire irascibilidade, as manobras a seguir são semelhantes a ataques de animais carnívoros.

Os ataques são realizados utilizando-se a DX do Ozarou, aplicando-se os modificadores adequados. Um Ozarou ataca com os punhos (GDP/Contusão), mordidas (ST/Corte - veja anexo) e usando as manobras Segurar, Encontrão e, consequentemente, Atropelamento (veja pág. 142 do MB). Normalmente, um Ozarou ataca um inimigo de tamanho equivalente ao seu com a manobra Segurar, em seguida valendo-se de suas poderosas mordidas. A única defesa que um Ozarou é capaz de usar é a Esquiva, cujo valor é igual a metade de sua DX (normalmente, 7). Um Ozarou também possui DP 3 e RD +15, que é somada à RD natural do Sayajin (a DP não é somada, a menos que o Sayajin disponha de uma DP natural, até o máximo de DP 6), e ele tem uma redução nos hexes ao ser projetado para trás (veja adiante). Um Ozarou tem os seguintes parâmetros:

ST: 600-1500 (proporcional ao peso; veja abaixo)
DX: 14
IQ: 6
HT: Utilize a HT básica +5 (até o máximo de HT 20) *apenas* para os testes na forma Ozarou e multiplique a HT total por 5 para definir os Pontos de Vida.

Deslocamento: 6
Peso: defina o peso total a partir do peso natural do Sayajin multiplicando por 15 e aumentando a ST para o mesmo valor quando o personagem se tornar um Ozarou.
Dano: o cálculo do dano por mordida do Ozarou segue na tabela abaixo. Calcule o dano causado pelos punhos seguindo a tabela da pág. 78 do GURPS Supers. O dano causado pelo Atropelamento varia conforme o solo, mas o dano básico para este ataque geralmente define-se entre 1D+1 e 1D+2 por contusão.

Como normalmente são necessários 8 pontos de dano em um só ataque para projetar 1 hex para trás um adversário, é preciso causar, no mínimo, *96* pontos de dano (capazes de Projetar 12 hexes para Trás um personagem do tamanho de um ser humano comum) para Projetar um Ozarou de 600 kg *1 hex* para trás! A Ampliação *Projeção Intensificada* (GURPS Supers, pág. 50) pode diminuir o dano necessário no ataque para a projeção.
Veja a tabela (para valores intermediários, arredonde *para baixo* o peso do Ozarou):

Peso	*Redução ao ser Projetado para Trás (em hexes)*
600 kg	11 hexes
650 kg	12 hexes

700 kg	13 hexes

...e assim por diante, acrescentando-se 1 hex para cada 50 kg de aumento.

Os seguintes parâmetros são um cálculo aproximado para a progressão do mesmo tipo de dano por mordidas descrito na pág. 140 do MB. Arredonde a ST do Ozarou para *baixo* e utilize o parâmetro correspondente. Siga a tabela abaixo apenas se preferir uma avaliação de dano realista, mas, se a fluência do jogo for prejudicada, assuma que qualquer superfície atingida pela mordida de um Ozarou é destruída automaticamente:

ST	*Dano provocado por mordida(corte)*
600	30D
650	32D
700	34D
750	36D
800	38D
850	40D ...e assim por diante.

Essa desvantagem racial não pode ser extinta simplesmente recomprando-a em pontos de personagem. O único meio de acabar com a terrível mutação é amputando a cauda de mico do Sayajin, em forma Ozarou ou natural. Para tanto, é preciso causar um dano cortante maior do que a HT/2 (utilize a HT *básica,* isto é, sem o acréscimo dos Pontos de Vida Extras e a multiplicação da HT na forma Ozarou) na base da cauda. Qualquer dano excedente a esse é desperdiçado. O Sayajin sofrerá dores intensas nos próximos dias (lance 1D+1 para definir o tempo), recebendo uma penalidade de DX-3 durante esse período, tendo muitas dificuldades para sentar-se...e o Sayajin nunca mais sofrerá a transformação em Ozarou (não é isso que ocorre nas séries, mas assim será nestas regras, para manter a fluência do jogo). Porém, se o jogador não dispor de 70 pontos para recomprar a desvantagem (que são necessários além da amputação da cauda), tais pontos serão descontados do valor equivalente em ST, reduzindo-a. Por exemplo: se você gastou 60 pontos na criação do Sayajin para ter ST 45 (ST 15 x 3) e amputar a cauda sem possuir pontos para a recompra da desvantagem, perderá 70 pontos gastos na ST (os 60 pontos gastos caem para -10 e sua ST é reduzida para 9, de acordo com a alteração do custo, resultando numa ST 27). Um Sayajin *cotó* também será alvo de chacotas e humilhações entre os seus (-3 nas Reações entre os Sayajins)...

Meio-Sayajin **65 pontos**

Resultado da união de um Sayajin com um humano, o Meio-Sayajin herda algumas características de seu antecessor, tornando-o um semi humano incrivelmente forte e resistente. Pode haver cruzamento de Sayajins com outras raças, mas isso fica a cargo do GM. Os Meio-Sayajins são seres raríssimos, totalmente rejeitados e discriminados, se levarmos em conta a intolerância dos Sayajins às outras raças. Entretanto, existem exceções, e aqui estão as regras para elas.
Modificadores: STx2, Resistência a Dano +5, Pontos de Vida +5.
Um Meio-Sayajin tem as desvantagens *Estigma Social entre os Sayajins* (-15) e *Increased Life Support* (-10 pontos, veja acima). O Estigma Social só concede o bônus para o caso da freqüência comum de Sayajins no planeta/sociedade em que o mestiço se encontra, caso contrário, o custo para ser um Meio-Sayajin aumenta para 75 pontos.

Há uma probabilidade de 1:3 de um Meio-Sayajin nascer com a cauda de mico e, consequentemente, carregar a desvantagem Mudança Descontrolada (com a mesma quantidade de pontos que os Sayajins). Neste caso, ser um Meio-Sayajin seria uma desvantagem de –5 pontos ou uma vantagem de 5 pontos para o caso do Estigma Social não ter efeito. Jogue um dado. Um resultado de 1 ou 4 significa que o Meio-Sayajin nascerá com a cauda de mico.
Observação: Os filhos de um Meio-Sayajin com um humano podem nascer humanos comuns ou com algumas capacidades sobre-humanas, mas as características do sangue Sayajin diminuirão a partir da terceira geração do cruzamento.

Namekuseis **0/131 pontos**

Os Namekuseis são uma raça de criaturas humanóides, de estatura um tanto mais baixa que os humanos e compleição esbelta. Sua pele é esverdeada, cujos tons escurecem, adquirindo rugas e traços graves conforme a idade. Suas orelhas são pontudas, e não dispõem de pêlos em todo o corpo; no lugar de suas sobrancelhas há uma visível precipitação da fronte e duas pequenas antenas de pontas arredondadas brotam acima de seus olhos. Em seus braços e pernas, uma parte dos tecidos musculares fica à mostra. Os Namekuseis são nativos de um planeta de mesmo nome, cercado por três sóis, localizado numa distante galáxia, e são uma raça pacífica e rural. Eles têm uma longevidade razoável, muitas vezes, ultrapassando os 100 anos de idade, cultivando uma existência sossegada e simples. Eles se organizam em aldeias que subsistem de produtos agrícolas e comércio informal, sob a égide de um membro ilustre e ancião chamado Patriarca. O Patriarca é responsável pela concepção de novos Namekuseis (não há

fêmeas na espécie), presumindo-se que os novos membros da raça sejam criados por magia ou outro tipo de capacidade incomum. Esse ancião também foi o criador das Esferas do Dragão, originalmente com o objetivo de auxiliar na prosperidade da raça e salvaguardar seu planeta. Um Namekusei jamais abandonará o Patriarca, e não raro, colocará o bem-estar do ancião acima de seus interesses pessoais.

Os Namekuseis são imunes a quase todos os tipos de doenças existentes em sua terra, e muito resistentes à moléstias oriundas de outros mundos. Eles podem regenerar membros perdidos em pouco tempo, colocando-os entre as raças mais longevas do Universo. Muitos Namekuseis dispõem de habilidades mágicas/psíquicas, e seu próprio planeta contém muitas regiões com Nível de Mana Normal e Alto. A raça é tecnologicamente avançada (NT 8), mas seu estilo de vida bucólico dispensa equipamentos eletrônicos, talvez por um desapego assumido ou total ausência de necessidade. Eles são, sobretudo, uma raça pacífica e tímida, acostumada à vida sem excessos ou agitações. Por viverem num planeta muito quente e praticamente desprovido de períodos noturnos (os três sóis ornamentam os céus de quase todo o planeta constantemente), os Namekuseis são extremamente sensíveis ao frio, e a cada 5 minutos de exposição a temperaturas abaixo de 0º C causarão uma perda de 1D pontos de vida.

Apesar do pacifismo, o Patriarca costuma criar, entre os cidadãos comuns, membros designados para sua proteção e à de seus irmãos. Esses Namekuseis são gerados com características combativas, são maiores, mais tenazes e musculosos que seus confrades, e não têm o instinto pacifista do restante da raça. Seu temperamento varia muito, mas esses guerreiros Namekuseis, geralmente, portam-se de maneira rígida e taciturna. Veja abaixo.

Namekusei Comum

Modificadores: ST-1, IQ+1 e HT+2.

Um Namekusei tem as Vantagens *Imunidade, Regeneração, Longevidade, Pontos de Vida +2* e *Resistência a Dano +1.* Muitos também possuem algum nível de Aptidão Mágica ou Poder Psíquico.

Entre as Desvantagens, incluem-se *Timidez Suave* (-5 pontos), *Pacifismo* (Autodefesa Apenas: -15 pontos), *Vulnerabilidade ao Frio* (-50 pontos, 5D de dano extra para ataques baseados em frio) *Esterilidade* (-3 pontos, sem muitos efeitos em termos de jogo) *Fraqueza: Temperaturas abaixo de zero* (-10 pontos) e *Senso do Dever para com o Patriarca* (-5 pontos). O custo para criar um membro comum da raça é de 0 (zero) pontos. Um Namekusei comum tem uma estatura um pouco mais baixa que a de um humano de ST igual. Defina a ST do Namekusei e diminua a altura em relação à tabela em 8 cm.

Guerreiro Namekusei

Modificadores: STx2, DX+2 e HT+3.
Um Namekusei Guerreiro possui as Vantagens *Imunidade, Longevidade, Regeneração, Resistência a Dano +8* e *Pontos de Vida +10.*

As Desvantagens desse tipo de Namekusei são *Timidez Suave, Senso do Dever para com os Namekuseis* (-10 pontos)*, Fraqueza: Temperaturas abaixo de zero* (-10 pontos), *Esterilidade, Dever* (Muito Freqüente: freq.12 –10 pontos), *Circunspecção* e *Vulnerabilidade ao Frio* (-50 pontos, 5D de dano extra para ataques baseados em frio). Criar um Guerreiro Namekusei custa 131 pontos.

O Ki

O Ki é uma substância espiritual existente em todos os seres vivos no Universo. Sua quantidade em um ser define quão desenvolvido o Ki se encontra em seu corpo. Essa energia pode ser utilizada sob diversas formas: realizar a cura de ferimentos; executar feitos sobre-humanos e abastecer Técnicas. O Ki pode ser aumentado por meio de treinamento místico e prática de certas artes marciais; mas, geralmente, é necessária a supervisão e o auxílio de um Mestre ou professor. Em Gurps DBZ, o Ki é usado, normalmente, para energizar as Técnicas (veja adiante).

O Ki de um guerreiro de Gurps DBZ é definido somando-se o atributo ST (sem contar os pontos de Fadiga Extra) ao valor total da HT *básica* (isto é, ignoram-se os Pontos de Vida Extras). Esse valor indica a quantidade inicial de um personagem que utilize as Técnicas e tenha *ao menos* uma Perícia em alguma arte marcial com NH maior ou igual a 12. Não é possível usar o Ki para energizar mágicas, poderes psíquicos, esforço extra, etc. O gasto de Ki não se reflete em nenhum efeito físico distinto para o personagem; ele apenas fica impossibilitado de usar qualquer Técnica quando o mesmo chega a zero. Um personagem *sabe* quanto de Ki ainda lhe resta, mas deve possuir a perícia *Controle de Ki* (abaixo) para recuperá-lo em tempo reduzido. Leigos e pessoas que não saibam ou que sequer *acreditem* na existência do Ki não podem utilizá-lo, independente de seu nível nato.

Um personagem recupera naturalmente o Ki gasto à razão de 3 pontos a cada 1 hora. A soma dos atributos ST e HT também indicam o *limite* de Ki possuído por um personagem, e esse limite pode ser aumentado tanto pela compra de mais níveis dos respectivos atributos (exceto pela compra das vantagens *Fadiga Extra* e/ou *Pontos de Vida Extras*) como pela aquisição da vantagem *Pontos de Ki Extras* (abaixo)*.* O Ki não pode ser transferido a terceiros, substituído por (ou somado a) Fadiga ou Pontos de Vida ao usar Técnicas e nem chegar a níveis negativos. Se um personagem morrer, seu Ki desaparece com ele. Níveis

de Mana, *Aptidão Mágica* e *Abascanto* não afetam em nada o Ki, pois ele não está relacionado às forças que compreendem a magia, tampouco a vantagem *Resistência Psíquica*. O Ki é, portanto, uma força única e com regras e aplicações próprias.

Novas Perícias

Observação: As seguintes Perícias foram criadas seguindo-se o estilo "super-heróico" da série Dragon Ball; o GM pode alterar ou proibir quaisquer ou todas as habilidades que julgue abusivas ou que desequilibrem a campanha.

Essas perícias são ensinadas, geralmente, paralelamente ao treinamento de alguma arte marcial *no universo DBZ.* Não é possível aprendê-las sem um Mestre.

Controle de Ki(Mental/Difícil) ***Sem Nível Pré-definido***
Pré-requisito: Qualquer Perícia em artes marciais com NH 12+

Esta é uma perícia "básica" dentro da série DBZ. Com ela, pode-se aumentar ou diminuir o nível de Ki com um Teste de Habilidade, sem exceder seu limite. O teste é feito no final de uma manobra *Avançar e Concentrar*, e o Ki ajustado (aumentado ou diminuído) é igual à *margem* pela qual o personagem obtivera sucesso. No seu próximo turno, o personagem pode tentar ajustar o Ki novamente, mas não é permitido mais de um teste com essa perícia por turno. Um sucesso decisivo permite que personagem faça o ajuste que *desejar* até o máximo de seu *NH em Ki,* desde que não ultrapasse o limite de seu Ki*.* Uma falha significa que o ajuste não foi possível, e uma falha crítica *impede* um novo ajuste do Ki por 1D+1 turnos e um redutor de –1 nas próximas tentativas depois do término desse prazo, durante o resto do dia. Se o personagem for atacado durante a manobra Avançar e Concentrar e optar por uma Defesa Ativa, deverá começar a concentração novamente. Se for atacado e atingido, deverá ter sucesso num teste de Vontade para não perder a concentração.

Percepção de Ki(Mental/Difícil) ***Sem Nível Pré-Definido***

Com esta perícia, o personagem pode saber se há alguma forma de vida por perto por meio do Ki do "alvo". Não é obrigatório especificar um "alvo" para a perícia, embora que uma *direção* deva ser declarada *antes* da jogada de dados. É o GM quem faz o teste, *em segredo*, portanto, o personagem não dispõe de exatidão ao usar essa perícia. Em caso de falha, o GM pode dar uma informação com uma certa margem de erro para o jogador, e, no caso de uma falha crítica, o GM pode fornecer informações inversas e/ou *mentir* para ele. Não se pode rastrear alguém com um Ki *zerado* (personagens mortos ou que esgotaram seu Ki recentemente). Não é possível obter níveis exatos de

Ki de um alvo com essa perícia (mas o PC pode usar seu Ki em comparação); o GM apenas dirá se há um ser vivo de Ki alto, baixo ou comum em relação ao seu na direção declarada pelo jogador. *Modificadores:* Utilize os redutores referentes à longa distância de acordo com a mágicas do tipo "*Localizar*", existentes na pág. 151 do MB.

Ocultar o Ki(Mental/Difícil) ***Sem Nível Pré-Definido***

Com essa perícia, o personagem pode evitar o rastreamento de seu Ki por meio da perícia anterior por um número de horas igual à margem entre seu sucesso e seu NH (no mínimo 1 hora), *se* o fizer *antes* de ser rastreado. Se um PC quiser ocultar seu Ki ao mesmo tempo em que alguém rastreia um Ki em *sua* direção (mesmo que um alvo não tenha sido especificado pelo rastreador), faça um Disputa Rápida entre o NH do rastreador na perícia Percepção de Ki e o NH do ocultador nessa perícia. Se o *ocultador* vencer, seu Ki foi escondido com sucesso e o rastreador se *convencerá* de que não há *nada* na direção em que procurou, não podendo realizar outro teste de percepção. Se o *rastreador* vencer, ele saberá apenas que há um Ki na direção vasculhada, mas não saberá sua intensidade. Ele poderá realizar um segundo teste para confirmar o nível de Ki rastreado, e o ocultador terá um *redutor* igual à margem pela qual perdeu a Disputa Rápida (compare a margem de ambos e aplique a diferença ao NH do ocultador) para ocultar seu *nível* de Ki. No caso de empate na primeira Disputa Rápida, nada acontecerá (isto é, o rastreador não obterá nenhuma informação e o ocultador não saberá se foi descoberto ou não). *Modificadores:* -3 se o rastreador estiver procurando especificamente você; +2 se seu Ki estiver reduzido a abaixo da metade.

Novas Vantagens

Pontos de Ki Extras 3/ponto

O personagem possui mais Ki do que o normal. Ao contrário da Fadiga e Pontos de Vida Extras, o Ki Extra não é registrado numa "reserva separada", ele é *somado* ao seu Ki total e contabilizado e recuperado junto com seu nível natural (ST+HT).

As Técnicas

As Técnicas são nada mais que alguns superpoderes do suplemento GURPS Supers modificados à escala dos poderes dos guerreiros da série Dragon Ball. Todos eles já carregam um pacote de Limitações e Ampliações inerentes, condicionando a um custo por nível de potência maior em relação aos poderes descritos em GURPS Supers. Sinta-se à vontade para modificá-las.

No universo de Dragon Ball, as Técnicas são capacidades poderosas desenvolvidas apenas por guerreiros com níveis altos de Ki e treinados por Mestres que conhecem-nas e/ou criaram-nas. Nenhum personagem pode aprender as Técnicas sem treinar com um Mestre que as conheça num NH menor que 12.

Para ataques de longo alcance, as Técnicas possuem os seguintes parâmetros básicos: TR 12, Prec 1, Máx = (10xPotência) em hexágonos e ½D igual a metade do Alcance Máximo.

As Ampliações já contidas nas Técnicas *não podem* ser desativadas em seu uso, porque o Custo por Nível de Potência de cada um dos poderes seguintes já está modificado por elas (e pelas Limitações também). Se isso fosse possível, o CN perderia o sentido e os pontos gastos não compensariam na criação do personagem.

Observação: a Ampliação Hotshot *(pág.50) e a Limitação* Custo em Fadiga *(alterado para* Custo em Ki, GURPS Supers, *pág. 52) consomem, respectivamente,* ***apenas*** *para efeitos de GURPS DBZ,* pontos de Ki*, e não os pontos de Fadiga convencionais.*

Kamehameha(Longa Distância/Físico) ***CN: 18***

Com essa Técnica, emite-se um enorme e poderoso feixe de Ki luminoso e destrutivo com as palmas das mãos que causa um dano de 2D-2 de perfuração por nível de Potência. Seu uso consome 10 pontos de Ki. Resistências a Dano oferecem metade de suas proteções contra essa Técnica. O Kamehameha explode ao impacto, causando 1D-1 de contusão a menos de seu dano máximo por hex de distância do ponto de impacto (se o hex atingido receber 4D-4, o hex adjacente receberá 3D-3, e assim por diante), e sua potência projetará o alvo 1 hex para trás a cada 5 pontos de dano causados. O dano pode ser aumentado gastando-se 2 pontos de Ki para cada 1D-1 de dano extra. Só se pode usar essa Técnica em sua Potência máxima. Esquiva e Bloqueio são permitidos para se defender dessa Técnica, mas o aparar só é possível com a manobra super-aparar.

Ele já possui as Ampliações Perfurante de Armadura (+100%), Efeito Explosivo (+40%), Hotshot (+30%) e Projeção Intensificada (+60%) e as Limitações Custo em Ki (-50%) e Somente a Todo Vapor (-10%).

Makanko(Longa Distância/Físico) *CN:13*

Famosa Técnica de Piccolo, esse ataque consiste em concentrar o Ki colocando-se os dedos indicador e médio acima do meio dos olhos e apontá-los para o alvo, atirando um feixe de energia estreito e anelado, causando 1D-1 de perfuração por nível de Potência. Ele é bem preciso (Prec 6) e, como o Kamehameha, apenas metade da RD do alvo protegerá contra esse ataque. Só se pode usar essa Técnica com sua Potência máxima. Cada uso consome 6 pontos de Ki. É possível bloquear ou se esquivar do Makanko. Só se pode aparar com a manobra super-aparar.

Essa Técnica possui as Ampliações Perfurante de Armadura (+100%) e Precisão (+50%) e as Limitações Custo em Ki (-30%) e Somente a Todo Vapor (-10%).

Kienzan(Longa Distância/Físico) *CN:6*

Com essa Técnica, pode-se atirar um disco luminoso e afiado que causa 1D de dano por corte por Nível de Potência. O Kienzan tem Prec 2 e cada uso consome 2 pontos de Ki.

Essa Técnica possui a Ampliação Precisão (+10%) e a Limitação Custo em Ki (-10%).

Tsuihikidan Kienzan(Longa Distância/Físico) *CN:20*

Pré-requisito: Kienzan com NH 16+

Como a Técnica anterior, mas pode-se disparar até 4 Kienzan a cada uso (CdT 4), cada disco causando 1D de dano por corte por Nível de Potência, acertando o alvo *automaticamente* (não é necessário fazer nenhum teste). É preciso ter no mínimo um NH 14 para usar essa Técnica e ser capaz de ver o alvo. A vítima ainda tem direito a uma Defesa Ativa, e a avaliação de dano é feita *individualmente* para cada disparo no caso de mais de um deles atingir o alvo. Essa Técnica consome 8 pontos de Ki a cada uso.

A Técnica já possui as Ampliações Fogo Contínuo (+120%), Teleguiado (+150%) e a Limitação Custo em Ki (-40%).

Gekiretsudokan(Longa Distância/Físico) *CN:9*

Outra Técnica de Piccolo, com ela dispara-se uma esfera de Ki com as palmas das mãos que explode ao impacto. A Técnica causa 1D de dano por contusão para cada Nível de Potência, e a explosão causa 1D a menos por hex de distância do ponto de impacto. Sua força também projeta o alvo 1 hex para trás a cada 6 pontos de dano infligidos. Usar esta Técnica consome 4 pontos de Ki. Só se pode causar o dano máximo.

Essa Técnica tem as Ampliações Efeito Explosivo (+40%) e Projeção Intensificada (+40%) e as Limitações Custo em Ki (-20%) e Somente a Todo Vapor (-10%).

Genki Dama(Longa Distância/Físico) CN:7

Técnica ensinada a Goku por Kaio-sama, é um ataque com uma esfera de Ki, criada com os braços estendidos para cima, causando um dano de 1D por contusão por Nível de Potência. Ela atinge automaticamente, e é preciso ter um NH mínimo de 14 para usar essa Técnica. Deve-se sempre avaliar o dano máximo com a Genki Dama (isto é, não é possível diminuir a Potência).

A Técnica possui a Ampliação Teleguiado (+50%) e as Limitações Custo em Ki (-20%) e Somente a Todo Vapor (-10%).

Super Genki Dama(Área/Físico) CN:20
Pré-requisito: Genki Dama com NH 16+

Versão avançada da Técnica anterior, a Super Genki Dama foi usada por Goku para destruir o demônio Majin Buu. Leva-se 4 turnos de concentração no preparo da Técnica (faz-se a mesma gesticulação que a Genki Dama), gasta-se 10 pontos de Ki a cada uso e só se pode causar o dano máximo (1D de contusão por Nível de Potência). Essa Técnica afeta uma área com 6 hexes de raio (que pode ser aumentada comprando-se mais níveis de Área Expandida), e o NH não será penalizado devido à velocidade do alvo ou de quem a usa. Apenas a distância modificará o NH, ou no caso de o jogador especificar um alvo em movimento que faça a área de efeito da Técnica se deslocar junto com o objetivo, submetendo o NH, desse modo, a todas as penalidades devido a velocidade/tamanho/alcance (MB, pág. 201). A Super Genki Dama explode com o impacto, causando 1D a menos de dano por hex de distância do centro da explosão. Além disso, a esfera continuará causando um dano que diminuirá 2D por turno até ser reduzido a um valor menor do que 1D, quando deixará de infligir dano. É possível causar mais dano gastando-se 2 pontos de Ki para cada 1D de aumento. Essa é uma Técnica rara, e o GM pode proibi-la conforme desejar.

A Super Genki Dama já tem as Ampliações Dano Contínuo (+50%), Afeta Área (+50%), Efeito Explosivo (+40%), Hotshot (+30%), Área Expandida (+100%), Área Móvel (+40%) e as Limitações Somente a Todo Vapor (-10%), Gasto Extra de Tempo (-20%) e Custo em Ki (-50%).

Renzoku Dan(Longa Distância/Físico) CN:16

Utilizada por diversos personagens da série, com essa Técnica pode-se disparar até 6 projéteis de Ki simultaneamente a cada uso (CdT6), sendo possível aumentar a cadência com a compra de mais níveis da Ampliação Fogo Contínuo. O alvo tem direito a uma Defesa Ativa, e se mais de um projétil atingi-lo, deve-se avaliar o dano independentemente para cada disparo. Cada projétil causa 1D de dano por contusão por Nível de Potência, e pode-se diminuir a Potência usada. O uso da Técnica consome 6 pontos de Ki, não importa *quantos* projéteis foram disparados.

A Técnica possui a Ampliação Fogo Contínuo (+200%) e a Limitação Custo em Ki (-30%).

Hermanito Pablo
Hermanito@ig.com.br
www.litost.hpg.com.br